

LA ESPECIALIZACIÓN DEL LÉXICO EN CONTEXTO: DEFINICIONES BASADAS EN UN CORPUS DE VIDEOJUEGOS

CAROLA ÁLVAREZ-BOLADO SÁNCHEZ
Universidad Politécnica de Madrid

RESUMEN

El objetivo de esta comunicación es proponer definiciones para los nuevos usos de algunas palabras procedentes del lenguaje común y de uso muy frecuente en el ámbito del videojuego. En ese contexto, dichas palabras especializan su significado, en algunos casos como consecuencia de la aplicación de categorías narrativas (por ejemplo, “personajes” y “aventuras”) en la crítica de videojuegos. El estudio se basa en el análisis de un corpus de artículos de crítica de videojuegos publicados en español.

Palabras clave: léxico, videojuego, narratología

ABSTRACT

The aim of this paper is to propose definitions for the new uses of some words frequently used in the field of video games. In that context, those words specialize their meaning, in some cases as a result of the narrative categories (e.g. “characters” and “adventures”) applied to video games criticism. The study is based on the analysis of a corpus of press articles evaluating video games published in Spanish.

Keywords: lexicon, video games, narratology

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este estudio es proponer definiciones para los nuevos usos de algunas palabras procedentes del lenguaje común y de uso muy frecuente en el ámbito del entretenimiento electrónico. En ese contexto, dichas palabras especializan su significado, en algunos casos como consecuencia de la aplicación del paradigma narrativo en la crítica de videojuegos.

Partiendo de un corpus extenso de artículos de valoración de videojuegos denominado CLV (Corpus Libre de Videojuegos)¹ y que incluye todos los publicados en CiberP@ís (suplemento semanal de Internet y nuevas tecnologías publicado por el diario El País) entre 1998 y 2008, se generó una lista de palabras clave con la herramienta Wordsmith 4.0. Para ello, se contó con un corpus de referencia, CRC (Corpus de Referencia CiberP@ís), que recoge el resto de artículos aparecidos en CiberP@ís sobre temas de interés tecnológico y virtual a excepción de los de videojuegos.

El análisis de dicha lista de palabras clave mostró la existencia de un grupo de palabras relacionadas con categorías narrativas que tienen su origen en el enfoque narrativo del estudio del videojuego. Ese enfoque suscita el desacuerdo entre especialistas y críticos de videojuegos. Entre ellos, aquellos que defienden una concepción del videojuego basada en sus características propias y exclusivas, rechazan el paradigma narrativo por tratarse el videojuego de un sistema basado en reglas (Juul, 2005). Desde su punto de vista, también conocido como *ludología* (Frasca, 1999) la aplicación de un paradigma preexistente presupone que los videojuegos narran historias, cuando, según este autor, el juego impide la relación entre el lector y el argumento que la narrativa requiere. Sin embargo, para Bogost (2006: 68), ambos puntos de vista, *narratología* y *ludología*, están mucho más relacionados de lo que los detractores del enfoque narrativo están dispuestos a admitir. Al fin y al cabo, según este autor, la *narratología* debe mucho al estructuralismo que se basó en las propiedades formales de la narrativa al aplicar sus reglas al discurso narrativo (Propp, 1981). Ese modelo de análisis se aplica también al cine y hoy día a la crítica de videojuegos, ya considerados como fenómeno cultural y artístico.

En el caso del corpus específico CLV, da como resultado el uso de categorías narrativas por medio de palabras de uso muy frecuente, de las cuales en este trabajo se analizarán tres: *personaje*, *aventura* y *título*.

El apartado 2 recoge la metodología seguida y el análisis en contexto, comparando los usos recogidos por las fuentes lexicográficas para las unidades léxicas analizadas, así como ejemplos de las realizaciones sintácticas concretas en el corpus. En el apartado 3 se exponen las definiciones propuestas para los nuevos usos.

2. METODOLOGÍA Y ANÁLISIS

2.1. Metodología.

En primer lugar, se estableció un punto de partida lexicográfico. Para el análisis del eje paradigmático se partió de las definiciones de cada entrada léxica en distintos diccionarios, comparándolas con su significado en el corpus. Se seleccionaron los diccionarios cuyas definiciones servirían como base de comparación para los significados contextuales hallados en el corpus. En español, se consultó el Diccionario de la Real Academia (DRAE) en versión *on-line*, el Diccionario de Uso del Español (DUE) y el Diccionario Conceptual de la Informática y las Comunicaciones (DCIC). Así mismo, se consultaron diccionarios de inglés: Merriam Webster Online (MWO), Collins Cobuild Dictionary of the English Language (CCDEL) y Free On-line Dictionary of Computing (FOLDOC).

Una vez obtenida la información lexicográfica, y en cuanto al eje sintagmático, se analizaron los patrones de complementación de cada uno de los lexemas, es decir, las realizaciones sintácticas en el corpus con objeto de extraer la información contextual. Se prestó especial atención a las colocaciones en el plano sintáctico según Hunston y Francis (2000) y analizando las líneas de concordancia obtenidas a partir de la herramienta Wordsmith 4.0. Además, se elaboraron listados de adjetivos y verbos para cada una de las combinaciones léxicas halladas. Los resultados obtenidos en el corpus específico (CLV) se contrastaron con los del de referencia (CRC). La comparación de los datos extraídos de ambos corpus proporcionó los

elementos de juicio para la valoración del significado de las palabras analizadas.

2.2. *Análisis.*

2.2.1. *Personaje.*

Por lo que respecta a la información lexicográfica, *personaje* no aparece como entrada léxica en ninguno de los diccionarios técnicos consultados. En los diccionarios generales, la acepción principal alude a “cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica” (DRAE). Para MWOD y CCDEL, se trata siempre de personas, y en los tres diccionarios citados, se alude sólo al teatro, la novela o el cine. No hay alusiones al videojuego ni a las características de sus personajes.

En cuanto a la información contextual, en el corpus específico CLV *personaje* está en relación con las definiciones de las fuentes lexicográficas consultadas, pero como ampliación de las mismas. El término adquiere una dimensión más amplia, no sólo como se define en DRAE, interviene en una obra, sino que está en manos del jugador, que lo elige, desarrolla y evoluciona. Así lo demuestra también el análisis tanto de la adjetivación como de las combinaciones léxicas o colocaciones en que aparece en el corpus específico como figura en la tabla:

PERSONAJE: comparación CLV/CRC	
ADJETIVACIÓN	CLV: <i>aceptable, femenino, jugable, mítico, poligonal</i> CRC: ilustre, querido, reconocido, relevante, televisivo
VERBOS	CLV: <i>controlar, descargar, evolucionar, generar</i> CRC: conocer, elegir, definir, incluir, llevar, mezclar AMBOS: desarrollar, elegir, encontrar
COLOCACIONES	CLV: <i>personaje no jugador, personaje de videojuego</i> CRC: personaje ilustre, personaje histórico, personaje famoso

Figura 1. Tabla comparativa de complementación de *personaje* en CLV y CRC

De toda la información extraída del corpus específico se deduce que el uso de *personaje* en el corpus CLV se refiere a los seres, a menudo fantásticos, que aparecen en los videojuegos. La especialización del significado de esta palabra en contexto dota a *personaje* de una dimensión diferente a la que le otorga la literatura o el cine. En el corpus especializado, el personaje puede *descargarse* e *importarse*, pero sobre todo, en muchos casos, puede ser *controlado* por el jugador, que adopta su rol y lo ejerce. La identificación de ambos es completa en muchos videojuegos, de modo que el personaje evoluciona en el sentido y según el mandato del jugador que lo controla: la colocación *personaje jugador* alude a esa situación, que tiene su opuesto en *personaje no jugador*. Este último no está controlado por una persona, se trata de un elemento más del juego, un programa.

2.2.2. Aventura.

Por lo que respecta a la información lexicográfica, *aventura* no aparece como entrada léxica en ninguno de los diccionarios técnicos consultados. En los diccionarios generales, se recoge *aventura* como referida a algo que implica peligro “empresa de resultado incierto o que ofrece peligros”(DUE) o riesgos: “*an undertaking usually involving danger and unknown risks*” (MW). Sin embargo, la información contextual extraída del corpus específico CLV, indica que *aventura* no comparte los usos mencionados y sólo da nombre a un género concreto dentro de los videojuegos. En algunos casos, se convierte en sinónimo de videojuego, especialmente junto a ciertos verbos, por ejemplo, *desarrollar una aventura* o *crear una aventura*. Sin embargo, son los adjetivos y las colocaciones los elementos que demuestran con mayor claridad el nuevo uso adquirido por *aventura* en el contexto del videojuego. Como se aprecia en la tabla, es significativa la ausencia de colocaciones en el corpus de referencia:

AVENTURA: comparación CLV/CRC	
ADJETIVACIÓN	<p>CLV: <i>divertida, excelente, fresca, auténtica</i></p> <p>CRC: empresarial, literaria, sexual, televisiva, comercial</p>
VERBOS	<p>CLV: <i>crear, desarrollar, diseñar, disfrutar</i></p> <p>CRC: emprender, financiar, vivir</p> <p>AMBOS: empezar, narrar, protagonizar</p>
COLOCACIONES	<p>CLV: <i>aventura de amistad, aventura de plataformas, aventura gráfica, aventura de rol</i></p> <p>CRC: no se encontraron colocaciones de <i>aventura</i></p>

Figura 2. Tabla comparativa de complementación de *aventura* en CLV y CRC

Como se desprende de los ejemplos analizados, el uso de *aventura* en el corpus específico señala uno de los géneros dentro de los videojuegos. El objetivo principal de los videojuegos pertenecientes al género aventura es resolver una serie de acertijos que se presentan al jugador en el entorno de un relato (Berens, 2008). Sin embargo, el nombre de este género no viene dado porque el juego siga un argumento, sino porque no requiere buenos reflejos ni hace uso de los combates. Sí incorpora elementos narrativos, como cartas o mensajes y personajes que proporcionan información al jugador pero que no suponen una línea narrativa de relato.

2.2.3. *Título.*

Por lo que respecta a la información lexicográfica, *título* no aparece como entrada léxica en los diccionarios técnicos consultados. Los cuatro diccionarios generales consultados sí lo recogen pero con una misma acepción, que en DUE aparece como:

Enunciado del contenido de un libro o un escrito cualquiera, que se escribe al frente de él. También, enunciado del título de una conferencia o exposición semejante. Nombre que se da a una obra literaria o a una obra artística: El título de la película. Subtítulo. Letrero. Nombre.

En el contexto analizado, *título* tiene dos usos. El primero, como sinónimo de videojuego, originado en una meronimia², que también es frecuente en el cine y la literatura, como se observa en el ejemplo: “crear hasta cuatro unidades virtuales de disco para poder jugar con varios *títulos* sin tener que colocarlos cada vez en la unidad lectora”

El segundo uso detectado convierte a *título* en un hiperónimo, estableciendo la categoría de *software de entretenimiento*, cuando *entretenimiento* no implica necesariamente juego:

El *título* incorpora ocho entornos distintos a partir de los cuales vierte conceptos relacionados con los seres vivos, la electricidad, los ciclos vitales, las características de los materiales, el sonido y la energía.

Así queda reflejado en la comparación entre adjetivos y colocaciones en los dos corpus tal y como muestra la tabla:

TÍTULO: comparación CLV/CRC	
ADJETIVACIÓN	<p>CLV: <i>adictivo, barato, divertido, interactivo, intenso,</i></p> <p>CRC: <i>atractivo, ilustrativo, explícito, bueno, impactante, sugerente, breve, provocador</i></p>
VERBOS	<p>CLV: <i>incorporar, ofrecer, permitir, lanzar</i></p> <p>CRC: <i>añadir, insertar, mostrar</i></p> <p>AMBOS: <i>aparecer, proponer</i></p>
COLOCACIONES	<p>CLV: <i>título de estrategia, título de carreras, título de lucha, título para PC</i></p> <p>CRC: <i>título académico, título oficial, título universitario</i></p>

Figura 3. Tabla comparativa de complementación de *título* en CLV y CRC

En el corpus específico, *título* aparece como sinónimo de videojuego. El análisis de las líneas de concordancia revela también su aparición refiriéndose a productos de software de entretenimiento que no implican juego y que son de carácter educativo o deportivo. Ese significado se ha extendido a todos los productos de ocio electrónico, sean o no videojuegos, estableciendo una categoría más amplia que la expresada por *videojuego*.

3. DEFINICIONES PROPUESTAS PARA EL CORPUS

La especialización de su significado que se percibe en las unidades léxicas mencionadas todavía no aparece recogida en los diccionarios. Eso da lugar a desajustes entre los usos advertidos en el corpus y las definiciones halladas en las fuentes lexicográficas consultadas para cada una de las palabras clave. La explicación podría ser doble: en primer lugar, el ámbito del videojuego es todavía muy nuevo, y los nuevos significados que han adquirido determinadas palabras aún no han llegado a los diccionarios. En segundo, se trata de acepciones consideradas demasiado técnicas para los diccionarios generales, y demasiado generales para los diccionarios técnicos. A partir de los datos de uso del corpus específico y una vez analizadas las realizaciones sintácticas de los tres términos comparándolas con las del corpus de referencia, se han elaborado definiciones que se ajustan a los nuevos usos detectados. A continuación, se muestran en tres tablas junto a los datos de frecuencia en ambos corpus y la acepción de CRC en contraste con la definición propuesta:

Término	<i>personaje</i>
Frecuencia	CLV → 0,23% CRC → 0,0%
Acepción textual	<p>CLV → 1. Cada uno de los seres humanos o fantásticos que intervienen en un videojuego. En algunos casos son controlados por el jugador, que llega a adoptar ese papel en los videojuegos de rol. (Definición propuesta)</p> <p>CRC→ Persona de distinción, calidad o representación en la vida pública.Cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica. (DRAE)</p>

Figura 4. Tabla de frecuencia y definiciones de *personaje* en CLV y CRC

Término	<i>aventura</i>
Frecuencia	CLV → 0,19 % CRC → 0,00 %
Acepción textual	<p>CLV → 1. Género de videojuegos cuyo objetivo principal consiste en resolver la serie de acertijos que se le presentan al jugador, quien para ello recibe pistas por parte de ciertos personajes (Definición propuesta)</p> <p>CRC→ 1. Empresa de resultado incierto o que ofrece peligros. (DUE)</p>

Figura 5. Tabla de frecuencia y definiciones de *aventura* en CLV y CRC

Término	<i>título</i>
Frecuencia	CLV→ 0,23 % CRC→ 0,01 %
Acepción textual	<p>CLV → Programa de entretenimiento electrónico que no siempre implica juego, pudiendo basarse en la práctica de determinadas habilidades ocupacionales, como por ejemplo actividades mentales, deportivas y musicales. Videojuego. (Definición propuesta)</p> <p>CRC→Enunciado del contenido de un libro o un escrito cualquiera, que se escribe al frente de él. Nombre que se da a una obra literaria o a una obra artística 5. Nombre de profesión, o de grado o categoría dentro de ella, que una persona tiene derecho a usar por haber realizado los estudios y haber pasado las pruebas o exámenes necesarios. (DUE)</p>

Figura 6. Tabla de frecuencia y definiciones de *título* en CLV y CRC

4. CONCLUSIONES

El estudio permitió detectar la presencia de elementos léxicos propios del lenguaje general que adquieren un contenido semántico nuevo en un corpus periodístico de artículos de crítica de videojuegos en español. El análisis contextual demuestra que estos elementos léxicos se especializan, adquiriendo nuevos significados en contexto y revelando la presencia de unidades léxicas propias de la narración, que responden al enfoque narrativo de la crítica de videojuegos. Ese contenido narrativo, comúnmente aplicado a la literatura y al cine, se ve necesariamente afectado por el contexto técnico en que tiene lugar.

La especialización del léxico de la narrativa en el ámbito del videojuego exige la formulación de nuevas definiciones que recojan los significados asociados al vocabulario propio de los videojuegos, como las aportadas por este trabajo: *personaje*, *aventura* y *título*.

NOTAS

1 La información pormenorizada sobre CLV y CRC está recogida en el texto de la ponencia: “El léxico de los videojuegos: análisis de un corpus periodístico” publicado en las actas del XXVII Congreso Aesla por la misma autora.

2 Definición según Cruse (1986:160): “*X is a meronym of Y if and only if sentences of the form A Y has Xs/an X and An X is a part of a Y are normal when the noun phrases an X, a Y are interpreted generically*”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Berens, K. y Howard, G. 2008. *The Rough Guide to Videogames*. New York: Rough Guides Ltd.
- Bogost, I. 2006. *Unit Operations. An Approach to Video Game Criticism*. Cambridge: The MIT Press.
- Cruse, D.A. 2004. *Lexical Semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Frasca, G. 1999. “Ludology meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative” en [http:// www.ludology.org/articles/ludology.htm](http://www.ludology.org/articles/ludology.htm)
- Gee, J.P. 2007. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palmgrave MacMillan.
- Hunston, S. y Francis, Gill. 2000. *Pattern Grammar*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Juul, J. 2005. *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Propp, V. 1981. *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.

Rincón, A. y Plágaro, J.M. 1998. *Diccionario Conceptual de Informática y Comunicaciones*. Madrid: Paraninfo.

Collins Cobuild English Language Dictionary, HarperCollins Publishers, Londres, 1995

Moliner, M. *Diccionario de Uso del Español*, Gredos, Madrid, 1999

<http://buscon.rae.es/draeI/html/cabecera.htm>

<http://www.merriam-webster.com>

<http://www.foldoc.org>